

景観シミュレーション自己評価書

シミュレーションの距離帯		評価基準（考え方）	評価対象	基準のチェック	評価基準に対するコメント
遠景	<p>●背景との関係が読み取れる距離</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>位置・規模を評価</p> <p>（目安 1)1,000m程度 2)最大寸法 20 倍 例) 高さ 50mの場合 距離 1,000m 程度</p>	<p>●大景観と調和しているか（地域の景観の特徴との関係）。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・景観形成基準や広域景観形成基準がある場合、景観形成の目標に適合しているか。 ・地域の景観の優れた特徴を乱していないか。 ・親しまれている眺望を妨げていないか。 	① 位置	レ	遠景としてはほぼ見えない。
			② 規模	レ	遠景としてはほぼ見えない。
			③ コアライン	レ	遠景としてはほぼ見えない。
中景	<p>●建物の周辺の状況がわかる距離</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>主要部位を評価</p> <p>（目安 100～500m程度）</p>	<p>●中景観と調和しているか（周辺景観とのバランス）。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・周辺の優れた景観特性を乱していないか。 ・過剰に目立っていたり、雑然としていたり、周辺に景観阻害感を生じていないか。 	① 基調色	レ	グレーを基調とした落ち着いた外観とし、周辺と違和感がない。
			② おおまかな形状	レ	建物形状はシンプルな箱状とし、周辺と違和感がない。
			③ 主要な付属物 （屋上設備 屋上階段 ベランダ等）	レ	バルコニー手摺・屋外階段は違和感のないグレーを基調とした。
			④ 特殊な材料 （金属やミラなど）	レ	バルコニー手摺・屋外階段はつやを抑えて建物との調和を図った。
近景	<p>●隣接する建物との関係や通りの雰囲気がわかる距離</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>ディテールを評価</p> <p>（目安 50m程度）</p>	<p>●小景観と調和しているか（通りの雰囲気と建物のデザインとの関係）。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・通りの雰囲気を悪い方向に乱していないか。 ・商店街や住宅地といった通りの性格や将来計画に照らし合わせて適当なデザインか。 ・建物の立つ場所の特性（交差点に面するなど）に配慮しているか。 	① 壁面意匠 （ファサード意匠 側面の仕上げ 壁面設備）	レ	低層部は賑わいを演出しつつも中層・高層部はシンプルな計画とし、周辺と違和感がない。
			③ 看板類	レ	看板は最小限の計画を予定し、周辺と違和感がないものとする。
			④ アクセントカラー	レ	各立面の見付面積の 1/20 以下とした。
			⑤ 低層部の雰囲気	レ	正面に面したレストランはガラス貼とし、賑わいを演出した。
			⑤ 敷地利用 （緑化など）	レ	道路際には歩行しやすいように塀等は設けなかった
地点	<p>●周辺の公共空間（前面道路の歩道など）との関係がわかる距離</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>道路際の造作を評価</p> <p>（目安 10m前後）</p>	<p>●前面の公共空間と調和しているか（道路際の雰囲気）。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・道路敷が雑然としていないか。 ・地区固有の行事などに支障はないか。 ・前後の歩道の雰囲気を乱していないか。 ・その他、圧迫感や歩きにくさを感じさせるようなところがないか。 	① 低層部のディテール・意匠・材料・構造	レ	正面出入口へのアプローチはタイルなど用いて落ち着いた雰囲気を演出した。
			② 敷地のデザイン （敷地の舗装 緑化状況 駐車場の見えなど）	レ	正面出入口をセットバックさせ、タイル舗装とし、圧迫感軽減させ、街並みに一体感を持たせるようにした。